

## Situering binnen profiel DVO: Digitale Vormgever – Leerdoelen & Rollen

Binnen de opleiding Digitale Vormgeving aan de Hogeschool PXL ontwikkel ik mij stap voor stap binnen vier verschillende rollen. Als 19-jarige student met een brede achtergrond vanuit mijn middelbare schooltijd aan WICO Overpelt en het Agnetencollege in Peer, breng ik een unieke mix van ervaringen mee naar deze opleiding. Hieronder reflecteer ik op mijn huidige stand van zaken aan het einde van WPL1.

### Rol 1 – Creatieve Vormgever (OLR 1–4)

Creativiteit zit in mijn DNA. Het is een van mijn grootste sterktes en de reden waarom ik voor Digitale Vormgeving heb gekozen. Ik haal enorm veel voldoening uit het vertalen van een abstract idee naar een concreet visueel concept. Tijdens WPL1 heb ik geleerd om niet alleen "mooie dingen" te maken, maar om mijn creativiteit doelgericht in te zetten. Ik experimenteer graag met typografie en kleurgebruik om de juiste emotie over te brengen. Mijn eerdere ervaringen in verschillende sectoren helpen me om vanuit verschillende perspectieven naar een ontwerp te kijken.

### Rol 2 – Front-end Ontwikkelaar (OLR 5–7)

Binnen de technische kant van het vak sta ik momenteel aan het begin van mijn groeiproces. Ik beheers de basis van HTML en CSS en begrijp hoe ik een eenvoudige website structuur geef. Hoewel de technische uitwerking soms nog uitdagend is, zie ik het als een puzzel die ik wil leren oplossen. Mijn ambitie voor WPL2 is om de kloof tussen mijn creatieve ontwerpen en de technische realisatie te verkleinen, zodat mijn digitale producten precies zo functioneren als ik ze in mijn hoofd heb.

### Rol 3 – Communicator & Teamspeler (OLR 8–9)

Door mijn studentenjob in de horeca heb ik geleerd om vlot en klantgericht te communiceren, ook onder druk. Ik durf vragen te stellen en sta open voor feedback. Toch blijft samenwerken in een creatief team soms een uitdaging. Ik heb een sterke eigen visie en werkwijze, waardoor het afstemmen met anderen soms botst. Mijn eerdere stages in de zorg en het onderwijs (twee bejaardenstages en twee kinderstages) hebben me echter geleerd hoe belangrijk empathie en geduld zijn. Deze sociale vaardigheden zet ik nu in om een betere teamplayer te worden binnen de designwereld.

### Rol 4 – Levenslang Lerende (OLR 10–12)

Ik ben iemand die van nature graag leert. Of het nu gaat om een nieuwe techniek in Photoshop of het begrijpen van een complexe briefing; ik ben gemotiveerd om mezelf te blijven verbeteren. Mijn diverse stageverleden — van de zorg tot een specifieke stage in digitaal ontwerp — heeft me laten zien dat stilstaan geen optie is. Ik reflecteer kritisch op mijn eigen werk en gebruik feedback als brandstof om te groeien naar een professioneel niveau.

## Eindreflectie Werkplekleren 1: AIM-reflectie

### Intro – Context Werkplekleren 1

Tijdens WPL1 maakte ik de transitie van de schoolbanken naar het werkveld. Deze periode stond in het teken van ontdekken: wie ben ik als ontwerper? Door de projecten bij PXL heb ik geleerd hoe het is om binnen een professionele context te werken, waarbij de balans tussen zelfstandigheid en overleg cruciaal is.

### A – Wat vond ik een bijzonder positief element?

De creatieve vrijheid was voor mij het absolute hoogtepunt. Het moment dat een idee in mijn hoofd ook echt een tastbaar ontwerp wordt, geeft me een enorme boost. Een concreet succesmoment was het Dashboard CV. Hierin kon ik mijn eigen identiteit als Kenza verwerken in een visueel product dat zowel functioneel als esthetisch was. Het bevestigde voor mij dat ik op de juiste plek zit bij Digitale Vormgeving.

### I – Wat vond ik een minder leuk element?

De grootste uitdaging lag in de technische onzekerheid bij front-end opdrachten en de dynamiek van het groepswerk. Soms vond ik het lastig om mijn eigen tempo aan te passen aan dat van anderen of botsten verschillende werkstijlen. Dit zorgde soms voor frustratie, maar het heeft me ook doen inzien dat communicatie de enige weg naar een goed eindresultaat is.

### M – Welke nieuwe inzichten neem ik mee?

Ik heb geleerd dat een ontwerp nooit "af" is en dat feedback geen kritiek is op mij als persoon, maar een middel om het product beter te maken. Ook besef ik dat mijn

achtergrond in de horeca en zorg me een voorsprong geeft in mensenkennis, wat ik kan gebruiken om gebruikers (users) beter te begrijpen in mijn ontwerpen.

#### M – Wat beschouw ik als een persoonlijk succes?

Ik ben trots op mijn groei in zelfvertrouwen. Aan het begin van het jaar was ik soms nog zoekende, maar nu durf ik mijn creatieve keuzes te onderbouwen en te verdedigen. Het doorzetten bij moeilijke technische taken heeft me laten zien dat ik over de juiste leermentaliteit beschik.

#### Wat neem ik mee naar WPL2?

##### Kernkwadranten

Kwaliteit: Creativiteit & Vlotte communicatie (versterkt door horeca-ervaring).

Valkuil: Verlies in details & soms moeite met loslaten bij teamwork.

Uitdaging: Structuur bewaken en actief investeren in de samenwerking binnen een team.

##### Groeiplan

In WPL2 wil ik mijn professionele houding verder aanscherpen. Ik wil mijn technische skills in front-end versterken zodat ik minder afhankelijk ben van anderen voor de uitvoering. Daarnaast wil ik mijn ervaring van mijn eerdere designstage gebruiken om projecten nog bedrijfsgerichter aan te pakken. Ik ben klaar om mezelf als Kenza, de gedreven en leergierige vormgever, verder op de kaart te zetten.

Met behulp van chat gpt schrijf fouten verbeeterd